La Science

Millevaux n'est pas un univers strictement médiéval. Nous sommes sur les ruines de l'Europe. Dans cette ère post-apocalyptique, on trouve de nombreux vestiges et reliques du temps passé. Délabrés par le temps, méconnaissables, enfouis, corrodés, cassés, détournés sont les restes de l'Âge d'Or.

Les personnages arpentent les décombres des maisons, des villes et des splendeurs de l'ancien temps, recouverts de forêts ou réaménagés par de nouveaux habitants. Ils roulent dans des véhicules tous-terrains, serrant les dents de peur de tomber à court de carburant dans un maquis hostile ou au milieu des Voies Déchues, à des lieues de toute civilisation. Ils défendent leur campement avec les dernières cartouches d'un antique fusil à pompe.

Ils se battent pour la moindre merveille du passé. Reliques vulgaires, breloques inutilisables, smartphones hors d'usage, vêtements insolites. Reliques merveilleuses, toutes sortes de machines qui fonctionnent encore et font des prodiges.

Ils font de nouvelles découvertes. Technologie endémique, la science étrange de Millevaux. Machines à orgones, automates kabbalistiques, calculateurs à rouages, golems, sérum de mémoire cellulaire. L'alchimie, science de toutes les sciences, transmutations, décoctions.

Dehors, le futur. Derrière le Mur de la Honte parcouru de frissons électromagnétiques, l'Extérieur et ses artefacts miraculeux. Implants neuronaux, drones furtifs, armement high-tech.

Comme la forêt recouvre toute chose humaine, l'obscurantisme recouvre tout progrès. Des prêtres illettrés brûlent des livres rares. Des artisans montent des meubles biscornus avec des outils archaïques. Pour un salon richement orné des plus belles peintures de contemporains, une multitude des terriers remplis d'hommes noircis qui mangent des racines et savent à peine dire quelques mots. Le peuple qui a oublié son histoire parviendra-t-il un jour à s'en réinventer une ?